



UNREAL TOURNAMENT 2004

Ich habe den Test zu Unreal Tournament 2004 mit sehr viel Spannung gelesen und muss sagen, dass er super war. Allerdings bin ich mit eurer Wertung von 88 Prozent nicht einverstanden. Ihr schreibt selbst, dass im Spiel so gut wie alle Schnitzer aus dem Vorgänger verbessert wurden – warum hat dann UT 2004 einen Prozentpunkt weniger? Klar, es gibt offenbar noch ein paar KI-Aussetzer beim Fahren der Vehikel, doch die störten bei Battlefield 1942 auch.

Robin Heiderich

Eure Entscheidung zu der UT-2004-Wertung mit nur 88 Prozent kann ich nicht ganz nachvollziehen. Wieso nur so wenig, wenn es doch seinen Vorgänger (89 Prozent) um Längen schlägt und im Wertungskasten alles mit »Sehr gut« eingestuft wurde?

Tobias Lübke

GameStar Wenn alles perfekt funktioniert hätte, würde unter dem Test eine 90er-Wertung stehen. Da aber die KI in Fahrzeugen noch Fehler aufwies, haben wir uns für eine Abwertung entschieden. Falls die Verkaufsfassung besser als die bei Epic getestete Version funktioniert, behalten wir uns eine Aufstufung vor – wie wir auch sehr deutlich im Test geschrieben haben.

Mit dem sehr guten Test zu UT 2004 habt ihr mir einen echten Gefallen getan. Eigentlich wollte ich mir die deutsche 2003er-Version zulegen, aber das lasse ich jetzt. Denn schließlich kriege ich die beim kommenden UT 2004 kostenlos mitgeliefert. Besonders gespannt bin ich auf die Vehikel. Was davon auf den Bildern und in euren Videos zu sehen ist, macht jedenfalls einen verdammt guten Eindruck.

Sascha Flach

Der Test zu UT 2004 hat mir gut gefallen. Aber eine Frage ließ er noch offen: Was ist dran an der Ankündigung, dass das Weapon-Switching so verändert wurde, dass man beim Waffenwechsel erst nachladen muss?

Jens Janik

GameStar Diese Ankündigung stand auf ein paar Web-Seiten, hat aber nie gestimmt – glücklicherweise! Auf Feature-Gerüchte aus dem Internet gehen wir in unseren Tests normalerweise nicht ein.

X 2

Ich besitze X 2 und bin über manche Punkte in eurem Test nicht nur erstaunt, sondern sogar empört. Beispielsweise wird X 2 sehr oft mit Freelancer verglichen, was schon mal ein großer Fehler

ist. Freelancer ist ein Weltraum-Actionspiel, X 2 dagegen fast nur aufs Handeln ausgelegt und die Action weniger wichtig. Ich würde X 2 eher mit Privateer 2 vergleichen. Außerdem habe ich entsetzt gesehen, dass die Grafik nur ein »Gut« bekommen hat, was absolut nicht nachvollziehbar ist. Ich bin immer wieder begeistert von den hochauflösenden Texturen, die das Spiel verwendet.

Sebastian Glomb

Ich finde, dass 79 Prozent für X 2 zu wenig sind. Nur weil ein Spiel Können und Geduld fordert, muss es doch noch lange nicht schlecht sein. Das ist doch mal eine Abwechslung zu den einseitigen und viel zu einfachen Spielen wie Freelancer. Außerdem ist die Grafik toll, insbesondere die Innenräume der Schiffe wirken sehr detailreich. In Freelancer sind die nicht mal zu sehen!

Theo van Nahl

GameStar Gut ein Drittel der Spielzeit von X 2 verbringt man nicht im All oder in Innenräumen, sondern in Menüs. Und die sind wenig schön – unter anderem deshalb halten wir die niedrige Wertung für gerechtfertigt.

Beim Test von X 2 habt ihr viel kritisiert, was dann zu einer Wertung unterhalb der 80-Prozent-Marke führte. Dennoch hat das Spiel im Preis-/Leistungsbalken ein »Sehr gut« eingeheimst. Heißt das

Firma am Pranger

SUNFLOWERS

Ich finde es eine Sauerei von Sunflowers, dass es immer noch keinen Multiplayer-Modus für Anno 1503 gibt. Das Spiel ist nun seit über einem Jahr auf dem Markt und noch immer nicht haben sie den versprochenen Patch veröffentlicht. Der einzige Grund scheint mir zu sein, dass man mit dem Addon wahrscheinlich mehr Geld verdient als mit einem kostenlosen Multiplayer-Patch. Könntet ihr nicht mal bei Sunflowers nachfragen, wie das mit dem Multiplayer aussieht? Ich will ja keinen genauen Termin, nur eine ungefähre Info, wann es denn nun endlich soweit ist.

Michael Köster

GameStar Wir haben nachgehakt und den Brief der Firma Sunflowers vorgelegt. Hier die Antwort von Sabine Kaiser, PR-Leiterin des Entwicklers:

»Wir nehmen alle Fragen unserer Anno-Fans sehr ernst. Max Design arbeitet seit über einem Jahr mit mehreren Mitarbeitern an der Fertig-

stellung des Multiplayers-Modus. Dieser wird von unserer Qualitätssicherung und vielen Fans immer wieder neu getestet. Leider ist es uns bis dato noch nicht gelungen, einige technische Probleme aus dem Weg zu räumen. Diese Tatsache zog weitere Tests mit Endverbrauchern nach sich, die derzeit noch stattfinden. Natürlich halten wir die Anno-Spieler auf dem Laufenden und hoffen, bald mehr Infos und Details bekannt geben zu können.«

GameStar Peinlich finden wir, dass Sunflowers trotz vieler Versprechungen bis dato keinen Multiplayer-Modus veröffentlicht hat. Was die Informationspolitik betrifft: Wir würden uns zwar noch mehr Offenheit wünschen, aber immerhin räumt Sunflowers nun ein, dass es größere Probleme bei der Entwicklung gibt und die Firma selbst nicht weiß, wann der Patch fertig ist.



jetzt, dass das Spiel doch mehr als 79 Prozent verdient? Deus Ex 2 hat eine bessere Wertung erhalten, jedoch nur mit einem »Befriedigend« abgeschnitten. Welches Spiel ist denn jetzt besser?

Philip Rings

GameStar Ganz einfach: Das bessere Spiel bekommt bei uns immer die höhere Spielspaß-Wertung. Der Wertungskasten-Eintrag »Preis/Leistung« gibt nur an, wie das Verhältnis von Preis zu Spielzeit ist – sprich: Wie viel Masse Sie für Ihr Geld bekommen. Und da X 2 ein recht langes Spiel ist, schneidet es in dieser Kategorie sehr gut ab.

um die Community. Es folgte das umstrittene C&C Generäle, das zwar ein gutes Spiel geworden ist, allerdings fühlt sich seit C&C: Tiberium Sun kein Spiel mehr »echt« an. Laut EA gibt es ja nach dem Generäle-Addon vorerst keine weiteren Pläne für die C&C-Reihe.

Robert Kiss

GameStar Langfristig schreiben wir die C&C-Lizenz dennoch nicht ab. Das Generäle-Team arbeitet zwar an Schlacht um Mittel Erde, wir rechnen aber fest damit, dass Electronic Arts die Marke am Leben erhält. Ob das Ergebnis noch viel mit Kane & Co. zu tun hat, bezweifeln wir aber.

COMMAND & CONQUER

Ich möchte eure Aufmerksamkeit auf eine drohende Katastrophe lenken: Die C&C-Serie stirbt! Schritt für Schritt wird systematisch das Grab der wohl bedeutendsten und insgesamt erfolgreichsten Echtzeit-Strategiereihe geschaufelt. EA kaufte Westwood, löste die Studios auf, produzierte auf eigene Faust weiter, brachte das tolle Renegade raus und kümmerte sich von da an einen Dreck

MOUSE-PADS

Etwas verwundert habe ich euren Bericht über die Mouse-Pads gelesen. Meiner Meinung nach fehlt der klare Preis-Leistungs-Sieger: Das Ikea-Schneidbrett. Es kann sich im Format A4 mit den Konkurrenten messen, bietet ausgezeichnete Gleiteigenschaften und kostet noch nicht einmal 5 Euro.

Martin Hillert

VIDEO ZUR WERTUNGSKONFERENZ

Wow! Die Wertungskonferenz auf der DVD war eine supergeile Idee! Schön, wenn man alles im Heft lesen kann, aber so ein Gespräch mal »live« mitzubekommen, das ist echt was anderes. Am liebsten hätte ich da selber mitgeredet. Damit wird der Job als Redakteur einer Spiele-Zeitschrift richtig gut dargestellt. Respekt GameStar! Ich würde mich über eine weitere Konferenz auf DVD jedenfalls sehr freuen.

Bartek Bentkowski

Ich will euch ein großes Lob für das Video eurer Wertungskonferenz aussprechen. Es ist sehr interessant, euch bei Diskussionen zuzugucken. Könnt ihr ab jetzt nicht jeden Monat so einen Beitrag auf eure DVD packen?

Jacob Carstens

Das Video mit der Wertungskonferenz ist einfach genial! Ich habe mich zwar nicht so für das getestete Deus Ex 2 interessiert, aber trotzdem fand ich dieses Video sehr interessant und informativ. Es wäre extrem toll, wenn ihr jeden Monat den Test von einem Top-Spiel vor der Kamera begründen würdet.

Christoph Muraue

GameStar Das Video mit der Wertungskonferenz kam so gut an, dass wir solche Auf-



Wertungskonferenz bei GameStar: »Das Video mit der Wertungskonferenz zu Deus Ex 2 ist einfach genial!«

GamePro 3/2004 mit DVD – jetzt am Kiosk!

Titelstory: Hitman Contracts: Wir haben den neuesten Teil der Serie angespielt. Ausführliches Preview plus Trailer auf DVD.

Angespielt: Jade Empire, Socom 2, Silent Hill 4, Rainbow Six 3, Forbidden Siren u.v.m.

Im Test: James Bond: Alles oder Nichts, Legacy of Kain: Defiance, Maximo, Castlevania u.v.m.

Report: Die Faszination des Bösen in Videospielen

MIT DVD und PENNY-ARCADE-COMIC-BOOKLET!



nahmen auch künftig auf der DVD anbieten werden. Auf dem aktuellen Silberling sehen Sie, wie es zur Bewertung von Sacred kam.

PATCH-TEST

Danke, dass ihr endlich stärker auf Patches eingeht. Manchmal braucht es wirklich nur eine kleine Änderung, um die KI zu beleben, die Parteien anzugleichen oder die Hardware-Anforderungen massiv zu senken. Manche solcher Patches machen das Spiel tatsächlich weit mehr als nur um 1 Prozent besser, und ich bin wirklich froh, dass GameStar das ab jetzt auch anerkennt. So werden Firmen honoriert, die guten Support bieten.

Marius Goppelt

BEWERTUNG VON SPIELEN

Ich finde die Kriterien, nach denen ihr Spiele bewertet, eigentlich sehr ausgewogen. Nur wird dabei nie die Story berücksichtigt! Ich bin ein leidenschaftlicher Rollenspiel- und Adventure-Fan und lege auf eine gute Story mehr Wert als auf alles andere. Meiner Meinung nach sind in letzter Zeit zu viele Spiele mit irre guter Grafik, megamäßig ausgebautem Multiplayer und gutem Sound, aber mit stark verkümmerter Story auf den Markt gekommen. Mir ist aber auch das grafisch beste Spiel egal, wenn mich die Handlung nicht richtig mitreißt.

Cornelius Praxmarer

GameStar Doch, die Story fließt in unsere Bewertung mit ein und wird auch im Meinungskasten beinahe immer erwähnt. Allerdings gibt es im Wertungskasten keinen Einzelpunkt »Handlung« – weil es fast unmöglich ist, dafür faire Noten zu vergeben. Was der eine Spieler spannend findet, kommt dem anderen vielleicht allzu banal vor. Trotzdem: Wo es Sinn ergibt, finden Sie in GameStar immer ausführliche Hinweise zur Story und wie sie erzählt wird.

Wir gratulieren

GEWINNER JANUAR 2004

Benjamin Allbach, Kallstadt • Alexander Barho, Wettenberg • Stephanie Binaku, Fellbach • Maximilian Böhm, Falkenhagen • Sebastian Dittmann, Troisdorf • Christian Feldbusch, Lehrte • Hans Gellings, Aachen • Markus Haake, Sichte • Alexander Haupt, Laatzen • Bernd Herrmann, Erlangen • Ulf Eike Hertkorn, Trendelburg • Fabian Kollhoff, Amberg • Lutz Laemmerhold, Stockstadt • Daniel Matthies, Hille • Cornelius Padberg, Auetal • Robert Pilja, Hockenheim • Winfried Pscheidt, Backnang • Christian Rauch, Saarbrücken • Matthias Schauflier, Echzell • Sönke Schulz, Hamburg • Frank Unterspann, Elz • Oliver Vogt, Norderstedt • Bernd Wetekam, Hannover • Ronny Wiedemann, Chemnitz

Wir gratulieren!

KOLUMNE: AUSGERÖHRT!

Ich kann der Kolumne von Michael Trier nur zustimmen. Ich selbst wollte mir zu Weihnachten einen Flachbildschirm schenken. Glücklicherweise bin ich nicht zu einer der großen Ketten gegangen, sondern zu einem relativ kleinen Computerladen, dessen Besitzer ich kenne. Denn der hat mit mir gemeinsam ausprobiert, welcher seiner TFTs mit meinen Lieblings-Actionspielen und unter den etwas schwierigen Lichtverhältnissen in meinem Spielzimmer am besten funktionieren würde. Und siehe da: keiner. Entweder ist der Kontrast viel zu niedrig oder das Bild schmiert zu sehr. Jetzt besitze ich einen nagelneuen 19er-Monitor mit Bildröhre und habe damit so viel Spaß wie selten zuvor.

Manuel Wolf

PREVIEWS

Ich weiß ehrlich nicht, was die ganzen Previews sollen. Da werden Spiele angekündigt und beschrieben, die dann ja doch nicht zum geplanten Termin erscheinen. Ein extremes Beispiel ist Halo. Das war so um 1998, wenn ich mich noch recht erinnere. Mich hat der Vorbericht umgehauen. Aber was dann nach langen Jahren gnädigerweise für den PC rauskam, ist doch wohl nur ein schlechter Witz. Und mit Half-Life 2, Doom 3 und Stalker sieht es ähnlich aus. Was bringen mir vier oder fünf Previews, wenn das Spiel auf sich warten lässt und dann im schlimmsten Fall hoffnungslos veraltet ist? Mein Vorschlag: Macht lieber die Tests ausführlicher oder gebt den Leserbriefen mehr Platz.

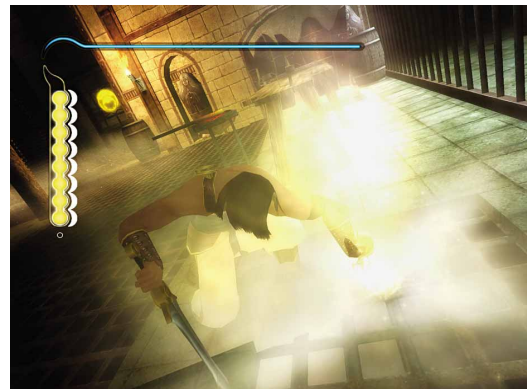
Michael Ruddat

GameStar Der Fall Halo war eine Besonderheit – schließlich hat dieses Spiel mit seinem Erst-Release auf der Xbox einen anderen Weg genommen, als wir es in den ersten Previews hätten ahnen können. Die meisten Leser wollen verfolgen, wie sich ein Spiel von der ersten Ankündigung bis zur Veröffentlichung entwickelt – und zwar gerade bei Titeln wie Doom 3 oder Half-Life 2. Außerdem ist für eine Kaufentscheidung ja nicht nur der Test wichtig, sondern auch, was in naher Zukunft erscheint.

SPEICHERN

Ihr seht es stets als Kritikpunkt an, wenn ein PC-Spiel kein freies Speichern zulässt – erst kürzlich bei Prince of Persia 4. Eini-

ge Titel sichern den Spielstand sehr unfair, aber habt ihr schon einmal darüber nachgedacht, dass in diversen Spielen ein freies Speichern das Spiel kaputt ma-



Prince of Persia 4: »Wenn ich den Abschnitt dann endlich geschafft habe, fühle ich mich wie der Prinz selbst.«

chen würde? Klar ärgere ich mich bei Prince of Persia 4, wenn ich kurz vor dem nächsten Speicherpunkt mal wieder einen Sprung vermasselt habe. Aber ich habe das nie als Spielspaß-Töter empfunden. Ganz im Gegenteil: Wenn ich den Abschnitt dann endlich schaffe, fühle ich mich wie der Prinz selbst.

Tobias Mund

GameStar Die Mehrheit der Spieler (und der Redakteure) möchte jederzeit speichern können. Wir wissen das aus Umfragen und Zuschriften. Deshalb gehen wir im Test kritisch mit Speicherfunktionen um.

SO ERREICHEN SIE UNS

IDG Entertainment Verlag
GameStar-Leserbrief
Leopoldstr. 252 b
80807 München

Oder per E-Mail an:

brief@gamestar.de

Bitte beachten Sie, dass Briefe und E-Mails ohne vollständigen Namen und Postadresse nicht abgedruckt werden können.

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort »TECHtelmechtel« bzw. die E-Mail-Adresse:

tech@gamestar.de

Für Fragen und Anregungen zur GameStar-CD und -DVD wenden Sie sich bitte an:

cd@gamestar.de

Beschädigte CDs oder DVDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:

A. B. O. Verlagsservice GmbH
Ickstattstraße 7
80452 München
E-Mail: idg@csj.de

Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen – einfach die Ausgaben-Nummer angeben und Rechnung abwarten.